

ENTRE MASCARA E PARODIA:

O processo colaborativo na construção de *Inmortalitus*

BETWEEN MASK AND PARODY:

The collaborative process in the construction of *Inmortalitus*

Alisson Araújo

alissonaramis@gmail.com
UnB

Resumo:

Este artigo é um relato reflexivo da montagem de diplomação em Interpretação Teatral que dirigi e orientei na Universidade de Brasília - UnB. A bibliografia usada, composta por nomes como Eugenio Barba, Richard Schechner, Neyde Veneziano, Linda Hutcheon, entre outros; ajuda a perceber como a paródia e o jogo de máscara contribuíram para a composição cênica em processo colaborativo. Desta maneira, a experiência vivida no processo de montagem pode colaborar com temáticas afins.

Palavra Chave : Máscara, Paródia, Processo Colaborativo, Teatro, Montagem

Abstract:

This article is a reflective account of the assembly of a diploma in Theatrical Interpretation that I directed and guided at the University of Brasilia - UnB. The bibliography used, composed by names like Eugenio Barba, Richard Schechner, Neyde Veneziano, Linda Hutcheon, among others, helps to understand how parody and mask play contributed to the scenic composition in a collaborative process. In this way, the experience lived in the assembly process can collaborate with similar themes.

Keyword: Mask, parody, collaborative process, theater, editing

No segundo semestre de 2019, assumi a turma de Diplomação em Interpretação Teatral do Bacharelado em Artes Cênicas na Universidade de Brasília - UnB. Já no primeiro encontro, busquei saber do elenco o que motivava no fazer teatro, qual o desejo despertaria a incrível viagem teatral.

O que podemos considerar como característica sintomática dessa geração de estudantes, as pessoas do grupo começaram a expor o “não”, o que não queriam fazer. Mesmo não sendo o foco, mas compreendendo que deveriam desgastar a negativa para começarem a focar na

afirmativa, manteve essa dinâmica. Entre conversas e exercícios, passaram a expor temáticas e gêneros teatrais que os instigariam no processo criativo.

O que emergiu, desse processo de busca de motivações, foi o desejo de se trabalhar com uma interpretação não realista, com uma dramaturgia que costurava todas as ações, histórias e personagens. Felizmente, minhas investigações teatrais giram em torno da construção de dramaturgia por meio de estratégias de composição a partir de jogos de máscara. De fato, a escolha deles por minha orientação foi por saberem que eu podia atender a seus anseios. Desta forma, focaríamos na construção de uma dramaturgia própria e colaborativa. A noção de dramaturgia baseou-se no conceito proposto por Eugenio Barba (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 68), segundo qual:

As ações (isto é, tudo o que tem haver com a dramaturgia) não são somente aquilo que é dito ou feito, mas também os sons, as luzes e as mudanças no espaço. [...] Todas as relações, todas as interações entre as personagens ou entre as personagens e as luzes, os sons e o espaço, são ações. Tudo aquilo que trabalha diretamente com a atenção do espectador em sua compreensão, suas emoções, sua cinestesia, é uma ação.

A partir dessas reflexões é possível ampliar o conceito de dramaturgia, podendo ser entendido como a tessitura das ações de uma representação, ou seja, a tessitura das interações realizadas na *mise en scène*. Acordado essa compreensão de dramaturgia, fomos para outro tópico a ser pensado: o que queríamos falar. Entre inúmeras provocações, propus como exercício: “micro-audições”. Um jogo que trabalho em meu processo criativo, que brinca com essa “etapa” da vida do e da artista cênico, onde temos que mostrar e convencer que estamos aptos à representar esse ou aquele personagem.

Como nos encontrávamos no limbo, trabalhávamos sob as próprias pessoas do elenco. Então pedi para criarem uma cena, onde apresentassem suas principais qualidades (aquilo que me faria contratá-los para uma obra teatral), e, uma outra, onde apresentassem os principais defeitos (podia ser referente a um processo criativo, uma habilidade pouco desenvolvida ou que é desenvolvida demais ao ponto de enrijecer). A cena tinha que ter no máximo 2 minutos. Me sirvo desse exercício, assim como de outros, para tentar, a partir deles e delas, achar um fio condutor do processo criativo.

Os primeiros ensaios ou os primeiros ateliês são solavancos e conflitos, e geralmente incoerentes. O trabalho parece efetivamente uma caça, excesso de ações “englobando

potencialmente muitas informações”, mas praticamente destituído de orientação em direção a um fim. (...) a questão central no início de um trabalho é então um “que faremos?”, carregado de ansiedade. Se, ao fim de um certo tempo, não existe um objetivo (não somente uma data de estréia, mesmo antes disso, uma visão do que vamos representar), o projeto se enfraquece e acaba por encalhar. O diretor pode manter a confiança impondo uma disciplina através de exercícios, se ele encontra o fio condutor muito cedo, ele corre o risco de reduzir as chances de descobrir novas ações, é tudo uma questão de equilíbrio. (SCHECHNER, 2008, p. 111)¹.

Assim, na tentativa de encontrar o equilíbrio, proponho provocações que podem fazer surgir temáticas, habilidades, desejos que serão fundamentais para a criação, ou, no último caso, produzirão material cênico que será reaproveitado em etapa posterior.

As cenas que surgiram dessa etapa foram bastante ricas e foram reaproveitadas de uma maneira ou de outra, na etapa final do espetáculo. Mas, uma cena marcante e que talvez apontou um possível caminho, foi a cena que uma atriz cantou a música que a personagem Ursula canta em “A Pequena Sereia”. Sua afinação associada a interpretação original (pois ela não tentou imitar o desenho), provocou a discussão a cerca dos contos de fadas. Surgiu o interesse de trabalhar essa temática, mas não queríamos o universo encantado, ao contrário, queríamos investigar o lado sombrio dos contos originais que deram inspiração a Disney, que se apropriou desses contos.

Ao mesmo tempo, cogitamos trabalhar com o sentido do contrário, ou seja, as vezes trazer essa alusão à Disney para fazer emergir o lado sombrio. Isso nos apontou para o interesse, também, de lidar com a paródia. Segundo Neyde Veneziano (1944), paródia do grego, “paro-odes significa canto paralelo” (VENEZIANO, 1991, p. 179), ou seja, por meio da paródia é possível construir um diálogo entre duas tradições, em que um discurso subversivo é construído paralelamente ao pensamento hegemônico. Assim, desse diálogo é possível construir um novo modo de conceber uma obra artística.

Essa noção de paródia como uma justaposição de discursos paralelos pode ser, igualmente, vista no estudo sobre paródia da professora canadense Linda Hutcheon (1947), que partiu de uma análise desse fenômeno dentro das artes no século XX. Segundo ela: “a paródia é uma das formas mais importantes da moderna auto-reflexividade; é uma forma de discurso interartístico” (HUTCHEON, 1985, p. 13). Para a professora, a paródia permite construir mais do que uma crítica,

¹ Todas as traduções do francês são de minha responsabilidade.

mas uma reflexão de uma outra obra de arte, na medida em que se utiliza de elementos característicos da obra original (re)transformados e (re)elaborados, a fim de criar um distanciamento crítico. Assim, a paródia pode ser uma série de coisas, não só uma citação, reprodução ou imitação a um texto. Ela “pode ser uma alegre e genial zombaria de outras formas codificáveis” (HUTCHEON, 1985, p. 28).

A paródia pode ser de mão dupla, pois pode conter valores conservadores quando age de forma a escarnecer de outras formas estéticas, ou pode transformar, criar “novas sínteses”, devorando todas as formas estéticas para, de forma híbrida, transformá-las em algo novo. Assim, a paródia não é só a inter-relação entre dois textos, ela passa por um processo de intencionalidade, de se querer parodiar outro texto ou conjunto de convenções. A obra de arte emerge dentro de um contexto, dialogando com determinadas convenções; é desse diálogo que se construirá o sentido da nova obra.

A paródia é dupla, a sua ambivalência brota dos impulsos duais de forças conservadoras e revolucionárias que são inerentes à sua natureza, como uma forma de transgressão autorizada, porque “a paródia tem a vantagem de ser simultaneamente uma recriação e uma criação, fazendo da crítica uma espécie de exploração ativa da forma” (HUTCHEON, 1985, p. 70). Desta maneira, pode-se perceber que a paródia não é uma imitação, um monólogo do discurso de outro, ela é um diálogo, uma estratégia irônica que trabalha de forma a deixar falar uma voz dupla, porque ela serve para des-ocultar o discurso do outro, pois há um distanciamento que desperta a criticidade no que é apresentado.

É necessário, para se parodiar, um distanciamento crítico sobre o que se irá parodiar. Uma distância autoconsciente para perceber mecanismos que constituem o discurso paródico. E, por meio desse distanciamento autoconsciente, que é possível saber e modular o grau do que está sendo discutido pela paródia, que pode evitar a reprodução inconsciente de clichês.

A paródia que dialoga com o humor e o lado sombrio dos contos de fadas, formaram, num dado momento do processo criativo, os fios condutores da prática. Pedi que cada um e cada uma escolhesse e montasse uma cena de até três minutos. Essa cena podia conter objetos, figurinos (todo o arsenal cênico que motivassem a criação). Nesta etapa tivemos outra grata surpresa, não só mais um fio condutor, mas, uma linha mestra que conduziria o restante da criação. Percebemos que todos os contos escolhidos, não necessariamente os mais conhecidos, se conectavam entre si

por meio de uma mesma temática: a morte. Compreendemos assim, que o que nos motivavam nesses contos era a presença da morte. E decidimos mergulhar nesse universo, de como abordar a morte usando o humor e a linguagem da paródia, a farsa.

A farsa é um gênero teatral que nasce de uma situação cênica a ser desenvolvida (VENEZIANO, 2002, p. 126). É “um gênero indestrutível” como diz Pavis, atravessando tempos com suas figuras, tipos cômicos, e máscaras. As estratégias da farsa podem ser redescobertas no contexto do teatro contemporâneo. Neste sentido, segundo Dario Fo (1926-2016), (FO apud VENEZIANO, 2002, p. 119):

As farsas foram para mim um exercício importantíssimo para entender como se escreve um texto teatral. Aprendi a montar e remontar os mecanismos da comicidade, a escrever diretamente para a cena. E compreendi também quantas coisas velhas e inúteis havia em tantos textos teatrais, no teatro das palavras.

Ou seja, esses exercícios aos quais se refere Fo, estão intimamente relacionados a uma exploração de uma teatralidade associada ao trabalho prático na construção da cena, em uma comunhão entre tradição e contemporaneidade que a farsa aponta.

A construção dos personagens tipos farcescos foi elaborada a partir de jogos de máscara que conduzi. Trabalhamos com princípios de máscaras corporais, contra máscara, máscaras expressivas. A medida que avançávamos com a construção dos personagens, jogamos com eles em distintas situações, fomos igualmente trabalhando a construção dos figurinos, que foram compreendidos como máscara.

Para Vsevolod Meyerhold (1874 - 1940), o figurino era suficiente para identificar e representar aquilo que ele chamava de “máscara”. Por meio da máscara/figurino, a personagem ganha uma dimensão que ultrapassa o sentido individual subjetivo, passando a representar um indivíduo/personagem que partilha em cena dos sentimentos e sensações coletivas. Nesse sentido, a “máscara” é, para Meyerhold, indispensável ao ator, para que ele possa adquirir as “leis não escritas” do teatro (FREIXE, 2011, p. 94). Dessa maneira, a máscara-corporal se relaciona com uma tradição que redescobre a dramaticidade contida no gesto e a plasticidade do movimento, ao invés de priorizar a subjetividade do intérprete

As situações simples, típicas do jogo de máscara, que considero como estratégias que produzem uma linha geral de situações no qual o intérprete, manipulador de uma máscara, tem uma estrutura básica que lhe dá a possibilidade de agir. De toda maneira, é a manipulação da máscara, realizada pelo intérprete, através do seu corpo em cena, que determinará a vida e produzirá o texto de representação.

Por esse percurso, fomos tecendo a trama. Eu trouxe o seguinte argumento: *Quatro figuras atemporais se encontram num cemitério para fazerem um ritual da vida eterna. Para preparar a porção, eles devem pegar pertences dos mortos ali enterrados. Porém, cada vez que eles entram em contato com os objetos, entram, também, em contato com a memória guardada neles e essa memória é revivida.* Estabelecido esse roteiro, fomos criar quais seriam os ingredientes da porção da vida eterna; assim, elegemos os seguintes ingredientes: *Choro reprimido de bebê. Asa de morcego. Cabelo de boneca. Unha cuida de um pé perdido. Primeiro verme a roer o corpo de um morto. Tempo paralisado de uma lembrança. Asas de barata torta. Urina de bode. Dente de ouro da Morte. Botas de Judas Escariote.* Ao definirmos os ingredientes, passamos a construir as cenas referente a cada um. Entre os exercícios usado nessa etapa de criação, propus um de narrativas visuais com fotos estáticas.

Pedi que os participantes escolhessem uma história e a organizassem em várias cenas que deviam ser interpretadas estaticamente, uma de cada vez, como em uma sequência fotográfica. A composição devia comunicar, de modo sucinto, aquilo que é essencial à história, sem utilizar palavras, movimentos ou legendas. Uma vez que a sequência de fotos/imagens/quadros foi estabelecida, os intérpretes eram convidados a realizar a transição de um quadro à outro de várias maneiras, como se estivessem em um filme: em câmera lenta, de modo acelerado, cena à cena, pulando quadros, de trás para frente, etc.

As narrativas visuais partilham com as máscaras de princípios comuns, tais como economia e funcionalidade, pois dependem da capacidade de síntese para comunicar sentido. A síntese trabalha com 'sugestão' ao invés de 'descrição', valendo-se de cortes e compactações. Nesse sentido, estereótipos desencadeiam a compreensão prévia do leitor/espectador que pode, facilmente, compreender a narrativa. Para Dario Fo, a síntese é "a invenção que impõe a fantasia e a intuição ao espectador. É a maneira de conceber a representação da grande tradição épica popular: limar todo o supérfluo, toda a descrição entediante". (FO, 1999, p. 175).

As cenas nascidas desse exercício foram mexidas, até mesmo redistribuídas entre os intérpretes. O humor e os jogos de máscara conduziram o e as intérpretes a um estado de brincadeira. Em um Teatro de Brincadeira, onde intui uma dramaturgia na qual o corpo produz uma escritura no espaço. Fundado em dois princípios: inicialmente um teatro onde podemos fazer brincadeiras, ou seja, o espaço no qual podemos brincar; o segundo sentido é um teatro que resulta da brincadeira, ou seja, que sai do aspecto sério através de um jogo onde brincamos de fazer teatro (ARAUJO, 2018, p. 233).

Embora a brincadeira tenha dado esse aspecto mais “divertido”, às vezes, por estarmos moldados dentro de uma hegemonia do pensamento eurocentrico, que coloca o sério e o divertimento em lados opostos, privilegiando o sério em relação ao divertimento (SCHECHNER, 2008, p. 75-76), o e as intérpretes estavam mergulhadas e empenhadas no processo, porém, havia uma certa “desconfiança” com o resultado, um certo receio da resposta do público. Natural pois

o público é o elemento que traz ao artista não só o pulso da contemporaneidade, como é o fio que conduz ao universo de sua própria cultura. A cultura, o tempo e o espaço histórico tornam-se lastro do fazer artístico, o que contribui para evitar mero formalismo, comum em processos artísticos afastados do contexto cultural (ABREU, 2004)².

É importante considerar essa preocupação dos criadores com o público, como aponta Abreu, porém, somente estabelecer uma relação não garante o sucesso da criação. “São necessário outros elementos norteadores para a condução do processo. Dado que o objetivo em vista é algo concreto - a construção do espetáculo - é obvio que o primeiro elemento norteador deve ser também algo concreto: a cena”. (ABREU, 2004). Para nós, a cena pediu mais dois elementos que foram fundamentais para reativar e/ou confirmar a potência do processo. A música ao vivo (composta e executada por um acordeonista e um violinista). Inicialmente tínhamos uma trilha com gravações de distintas origens, que pegamos de diversos artistas. Mesmo uma gravação que orientava toda a

² Embora possua todas as referências de onde o artigo foi publicado, o acesso que tive ao texto foi por uma outra pagina, que não a oficial da Revista de Santo Andre. Tornando impossível saber a real paginação do artigo. Esta forma, deixo ele sem numero de pagina. E deixo o link onde tive acesso ao artigo. https://www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/uploadAddress/processo_colaborativo_relato_e_reflexoes [24544].pdf Visto em agosto 2020

contagem de uma coreografia. Porém, com a chegada dos músicos, mudamos boa parte das músicas e aquelas que continuavam, de outros artistas, eles a executavam ao vivo.

Além de trazerem propostas originais e/ou arranjos para músicas já existentes, os músicos interagiram com a cena, ressaltando ações, reações e gestos das personagens na trama. Nessa fusão colaborativa, a música casou e reforçou a dramaturgia, gerando uma imagem visual completa, dirigindo para os olhos e ouvidos numa brincadeira cênica. A ressonância foi tanta que os músicos passaram a interagir diretamente com a cena, eles não eram somente os que “tocavam”. Aliás, a caracterização deles, igualmente, lembrava a morte. Como vemos na foto abaixo, Frida e Caveira mexicana foram as inspirações. Eles executavam a música, eles jogava com a cena.



Foto 1 - Espetáculo Inmortalitus - UnB, direção Alisson Araújo, dezembro 2019. Fotografia: Alisson Araújo

Outro elemento importante foi a finalização do cenário. Como um cemitério simbólico, temos tumbas não representativas, podendo ganhar outras significações, de acordo com cada nova

cena. O complemento ao cenário foi a areia espalhada por todo o chão, como podemos ver na foto abaixo. O cenário foi todo coberto de areia. Embora tenhamos trabalhado com o figurino, todos os adereços de cena e outras partes do cenário por meses, a areia só chegou no dia anterior da estréia. E pudemos experimentar os efeitos e as possibilidades somente no dia da estréia.

Foto 2 - Espetáculo Inmortalitus - UnB, direção Alisson Araújo , dezembro 2019. Fotografia: Alisson Araújo



Por incrível que pareça, a areia, um elemento “morto”, serviu como mais um motor para “dar vida” à cena. Pois, o espetáculo é muito bem marcado, com aberturas que permitem o improviso e o retorno à brincadeira. E a areia modificou as ações, o ator, as atrizes e os músicos foram descobrindo que, a mudança de energia ou tons, podia jogar a areia longe, provocando, às vezes, efeitos inesperados que deveriam ser respondido com o corpo em jogo.

Tanto o cenário quanto a música complementaram as ações do ator e das atrizes, fortalecendo a trama em quadros humorísticos na lógica dos palhaços. A sensação de estar apresentando uma obra cênica “redonda” foi experimentada por todos e todas na curta temporada de seis dias, onde tanto os professores e professoras, quanto os demais estudantes teceram comentários positivos do trabalho. Entre os comentários, lembro de um que falava que assistir ao espetáculo “dava a sensação de estar vendo um desenho animado realizado no palco”. Esse

comentário me mostrou a que ponto conseguimos transpor para a cena a dinâmica da lógica do palhaço numa obra paródica.

Considerações Finais

Como breve considerações finais, gostaria de pontuar que este relato parte da memória vivenciada da experiência enquanto diretor e orientador do espetáculo *Inmortalitus*. Podemos dizer que a memória está imbuída, também, de esquecimentos, pois ela está relacionada a nossa experiência afetiva. Ou seja, muitas etapas importantes ficaram de fora, até mesmo a ordem que elas ocorreram, podem, na realidade, ter sido diferente.

Contudo, queria salientar que no processo colaborativo todos os “imaginários” se cruzam, se misturam, dialogando e confrontando e fazendo emergir novas idéias, sugestões e críticas como “os motores de seu desenvolvimento. Isso faz do processo colaborativo uma relação criativa baseada em múltiplas interferências” (ABREU, 2004), chegando ao ponto de não mais sabermos o que foi criado por quem. Até porque, todo mundo “meteu a mão”. Quero dizer que existem coisas que tem a cara de todos, mas que foi apenas ideia de um, ou cenas que foram criadas por uma outra pessoa e executada por outra, ao ponto de não sabermos quem criou o que, e, mesmo quando sabemos, está tudo tão misturado que o público não sabe identificar.

Por exemplo, o título *Inmortalitus*, proposto por mim numa conversa, era um nome composto, do qual nem lembro mais, mas, a partir da interferência do ator e das atrizes, decidimos no corte, ficando apenas *Inmortalitus*, que significa “Imortalidade”, num latim inventado. Mesmo que a motivação inicial tenha sido minha, um colega, professor do departamento, perguntou se foi uma das atrizes que tinha dado o nome, pois lembrava muito o tipo de humor dela.

Nessa fusão de imaginários fomos percebendo que, os tipos que transitam em cena, contêm características marcantes de cada intérprete. Talvez porque “brincar é a maneira que organizamos nosso mundo, criando um mundo paralelo, um mundo no qual mergulhamos cotidianamente” (NOBREGA apud RHODEN, 2013). Na brincadeira, rigorosamente, não apresentamos, não representamos, simplesmente brincamos. Brincar no sentido dos brincantes se divertem com o

público, que também faz parte da brincadeira. Uma brincadeira coletiva, um acordo onde vivem uma outra vida, uma vida imaginária, improvisando livremente (LEWINSOHN, 2008, p. 27). De fato, esta noção de brincadeira mostra uma possibilidade de compreender o jogo de máscara. Através do brincar, o brincante torna vivo a realidade da máscara.

Desta forma, finalizo meu relato pontuando que a brincadeira pode gerar identificações entre intérpretes e seus imaginários, fortalecendo a criação cênica. Esse contato faz surgir imagens cênicas que dialogam com o público. Embora tenhamos realizados poucas apresentações, o objetivo é fazer com que o espetáculo perpetue por muito tempo. Contudo, fomos interrompidos desse projeto por causa do momento delicado, mas vislumbramos retornar, pois acreditamos que no mundo "pós pandemia", o humor será necessário.

Bibliografia

ABREU Luis Alberto, « Processo Colaborativo : Relato e Reflexões sobre uma Experiência de Criação », dans Cadernos da ELT, v. 1, 2004

ARAUJO, Alisson, Les Jeux des Masques au sein du Candomblé, Dramaturgie de la Fête dans l'Espace. Tese de doutorado, Université Paris 8, Paris-Saint-Denis, 2018.

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicolas. A arte secreta do ator – Dicionário de antropologia teatral. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP/HUCITEC, 1995.

FREIXE, Guy. Les utopies du masque sur les scènes européennes du XXème siècle. Montpellier: L'Entretemps, 2011

FO, Dario; RAME, Franca (Orgs.). Manual mínimo do ator. São Paulo. Editora SENAC, 1999.

HUTCHEON, Linda. Uma Teoria da Parodia: Ensinaamentos das formas de artes do século XX, Edições 70, Rio de Janeiro, 1985

LEWINSOHN Ana Caldas Lewinsohn, O Ator Brincante; no contexto do Teatro de Rua e do Cavalo Marinho, Dissertação de mestrado, Unicamp, CAMPINAS, 2008

RHODEN Cacau, Tarja Branca : A Revolução que Faltava, Brésil, 2013

SCHECHNER Richard, Performance. Expérimentation et théorie du théâtre aux USA, traduit par Marie Pecorari et Marc Boucher, THÉÂTRALES, Montreuil-sous-Bois, 2008.

VENEZIANO, Neyde. A cena de Dario Fo – O exercício da imaginação. São Paulo: Códex, 2002.

Artigo submetido em 17/08/2020, e aceito em 14/07/2021.